

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan. Sebagai salah satu media penyampaian informasi, animasi memiliki keunggulan dibandingkan teks tertulis atau gambar statis, yaitu kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan dalam setiap waktu. Keunggulan ini sangat berguna ketika ingin menyampaikan prosedur dan urutan kejadian sesuai kronologi (Utami, 2011).

*Storyboard* adalah sebuah rangkaian berbentuk gambar atau sketsa yang dirancang secara keseluruhan dari awal hingga akhir cerita dengan dilengkapi kalimat atau teks (Rustmana, Mulyati, Fitriyani, Prasetya, 2023). *Storyboard* merupakan kumpulan sketsa yang digunakan sebagai media untuk merancang bentuk visual dari sebuah aksi maupun cerita. Tujuan utama pembuatan *storyboard* sendiri yakni untuk menjelaskan alur dari sebuah cerita, selain itu *storyboard* juga berperan dalam menentukan *timing*, *camera shots* dan *staging* (Lestari, Agustini, Sugihartini, 2019).

Ilustrator merupakan sebutan untuk seseorang yang menciptakan sebuah ilustrasi. Ilustrasi sendiri diambil dari bahasa latin yaitu *illustrate* yang memiliki pengertian menjelaskan. Dalam bahasa inggris, *illustration* dapat diterjemahkan menghiasi dengan gambar-gambar. Melalui pengertian dari bahasa latin dan bahasa inggris, ilustrasi berarti gambar yang memiliki fungsi sebagai penghias untuk menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah, dan lain sebagainya. Ilustrasi biasa dapat dijumpai dalam bentuk poster, buku, media sosial, majalah, iklan, dan media lainnya agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas (Farisakta, Narulita, Indira, 2022). Peran seorang ilustrator sangatlah penting untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang dapat menyampaikan pesan dengan baik serta menarik perhatian audiens. Animasi sendiri membutuhkan ilustrator untuk menciptakan gambar dan menyatukannya menjadi sebuah gambar bergerak.

Virtuosity merupakan program bantuan milik prodi Film Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan pada tahun 2020 oleh kaprodi film, Kus Sudarsono. Virtuosity memberikan wadah untuk mahasiswa menjalankan proyek kreasi terutama di bidang animasi. Christian Aditya ditunjuk sebagai koordinator hingga tahun 2022 sebelum digantikan oleh Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini.

Virtuosity telah terlibat dalam banyak proyek animasi baik untuk prodi Film maupun untuk proyek dari luar prodi Film. Beberapa di antaranya adalah Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek *Microlearning* Kemdikbud (2022). Pada periode magang kali ini, Virtuosity sedang mengerjakan beberapa proyek seperti serial animasi Mira dan Peri Batik yang memasuki tahap pembuatan *storyboard*, serta pengembangan dunia Muniverse dengan pembuatan stiker LINE, komik, *short animation* hingga *board game* seperti ular tangga dan Ludo.

Penulis memiliki ketertarikan terhadap dunia ilustrasi 2D beserta pembuatan *storyboard*, namun ketika melakukan pencarian tempat magang, tidak ada yang membuka lowongan untuk pembuatan *storyboard* dan ilustrasi 2D selain Virtuosity. Penulis memutuskan untuk melakukan program magang di Virtuosity setelah melihat selebaran yang disebar dalam server Discord. Selain karena lowongan yang terbuka sesuai dengan minat penulis, kriteria yang ditawarkan pun sesuai dengan keterampilan yang penulis miliki, yakni dapat menggunakan aplikasi *Toon Boom Harmony* dan *Storyboard* untuk membuat animasi serta *Adobe Photoshop*, *Clip Studio Paint* dan *Procreate* untuk membuat ilustrasi 2d. Virtuosity juga memiliki proyek yang menurut penulis sangat menarik dalam pembuatan *storyboard* dan pengembangan dunia Muniverse yang membuat penulis memantapkan pilihan.

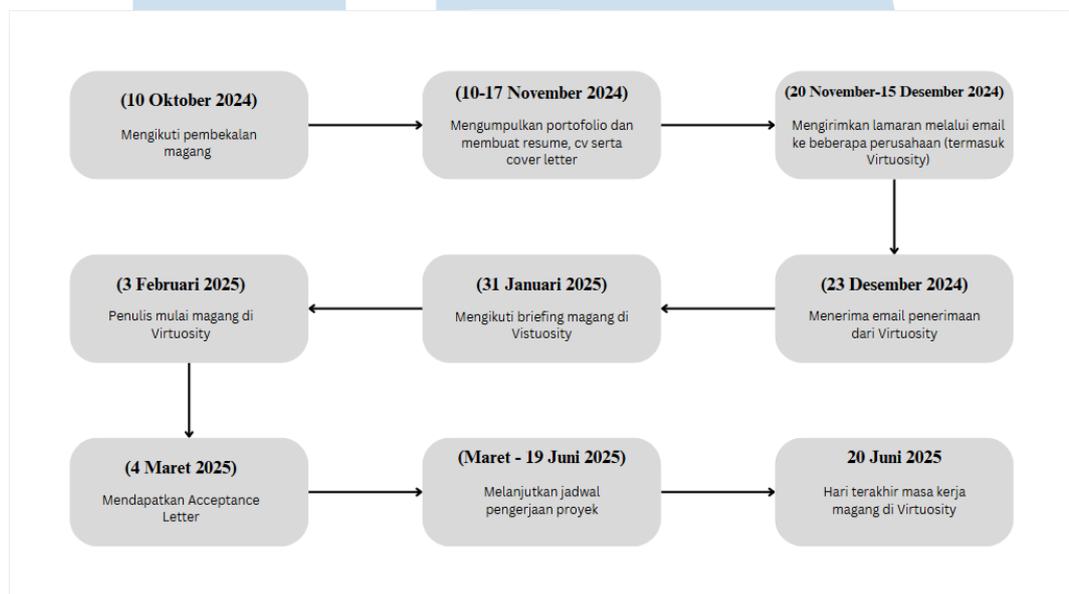
## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan program magang tidak hanya sebagai salah satu persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, tetapi juga untuk mendapatkan pengalaman bekerja bersama pihak yang lebih profesional dalam dunia kerja. Selain

itu penulis juga dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama duduk di bangku perkuliahan.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur magang diawali pada bulan oktober 2024 ketika Bisma Fabio Santabudi mengadakan pembekalan magang untuk mahasiswa yang akan mengambil magang di semester genap tahun ajaran 2024/2025.



Gambar 1.1 Proses Persiapan Kerja Magang.

(Dokumentasi pribadi)

1. Nama Perusahaan: Virtuosity
2. *Supervisor*: Angelia Lionardi
3. Divisi: *Stroyboard*/Ilustrator 2d (Mira dan Peri Batik)
4. Lama magang: 03-02-2025 – 20-06-2025
5. Hari kerja: Senin-Jumat
6. Jam kerja: 08.00-17.00

Penulis kemudian mengumpulkan portofolio dalam sebuah *google drive* dan membuat resume serta CV pada pertengahan november 2024. Kemudian penulis mencari-cari studio animasi yang berada di Indonesia dan mencoba melamar ke beberapa tempat dengan mengirimkan portofolio, *resume*, cover

*letter* dan cv melalui email yang memiliki beberapa kriteria yang sesuai dengan keahlian penulis.

Pada tanggal 23 desember 2024, Ahmad Arief Adiwijaya mengirimkan email balasan yang menyatakan penulis diterima untuk melaksanakan magang di Virtuosity. Mahasiswa yang diterima kemudian akan melakukan *briefing* pada tanggal 31 januari 2025, *briefing* yang diadakan menjelaskan mengenai pembagian proyek dan pekerjaan yang akan dikerjakan selama waktu magang nantinya.

Pada tanggal 3 february 2025, penulis resmi melaksanakan program magang di Virtuosity sebagai *storyboard artist* untuk proyek Mira dan Peri Batik serta ilustrator 2D untuk proyek komik Muniverse.

Bimbingan magang dengan Christine Mersiana Lukmanto dilakukan seminggu sekali mulai dari tanggal 5 february 2025, dimana penulis melakukan bimbingan magang mengenai briefing penulisan laporan serta penentuan judul dan kata kunci. Bimbingan kedua dilakukan pada tanggal 11 february 2025 setelah judul laporan diterima dan mulai menyusun layout untuk penulisan. Bimbingan ketiga dilakukan pada tanggal 19 february 2025 untuk melakukan revisi terhadap penulisan pada bab 1 hingga bab 3,1. Pada tanggal 26 february 2025, penulis melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing untuk membahas pengumpulan laporan yang dilakukan untuk Ujian Tengah Semester dan website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id).

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A